

ИГРЫ С ЗАЛОМ (С ЭСТРАДЫ)

Вам, наверное, знакома такая ситуация: отряд или класс, школа или лагерь собрался в зале перед началом дела. Чем их занять? Мы советуем организовать игру. Она Ваш помощник. Каждый из ребят пришел с разным настроением, все пока разобщены. Игра с эстрады позволит Вам сконцентрировать внимание ребят, создать необходимый эмоциональный фон. Организуя игру, Вы, по сути дела, предлагаете ребятам совместную деятельность, достигаете эффекта коллективного сопереживания. А это значит - подготавливаете к восприятию предстоящего дела. Не забудьте, что игры с эстрады - это, прежде всего, хорошо организованное общение с залом. Перед началом любой Вашей игры поприветствуйте друг друга каким-нибудь оригинальным способом, скажите вначале шутку, улыбнитесь, это важно для ребят. Можно устроить переключку отрядов, или пусть ребята хором скажут свои имена одновременно и быстро, а Вы «определите», кого еще нет. Теперь можно начинать игру. Только надо помнить об особенностях таких игр. Вспомним их вместе. Итак, самое главное - с чего начать? Попробуйте создать установку на игру, как на нечто необычное. Пусть это будет для ребят проверкой их смелости, внимательности, быстроты реакции.

А может Вы, как ведущий будете соревноваться со всеми ребятами одновременно? Только не стоит начинать так: «Сейчас мы будем играть в игру...» Это сразу лишит интриги Ваше общение. Все Ваши слова, жесты должны быть убедительны, будьте эмоциональны и артистичны. Все может произойти примерно так: Вы неожиданно просите всех очень быстро повернуть голову направо, а затем налево. И тут искреннее удивление на Вашем лице должно убедить ребят в том, что произошло нечто странное, из ряда вон выходящее. Не меньшее, чем землетрясение. Вы же сообщаете, что перепутали лево и право! Причина этого - невнимательность. Предложите ребятам потренировать свою внимательность и быстроту реакции. В этом вам помогут игры: «Поехали», «Пожалуйста» и другие. После оригинального, творческого, веселого начала не забывайте творить и импровизировать на протяжении всей игры. Живо реагируйте на настроение зала. Если в аудитории есть ребята, которые популярны среди присутствующих, сделайте их непосредственными участниками игровых событий. Например, во время запуска космической ракеты, сообщите, что бортинженером и по совместительству космококом назначается Петров. Это обязательно вызовет оживление в зале. Ещё бы! Петрова знают все. А если Николаеву, которую тоже знает весь коллектив, Вы назначите руководителем центра управления полетом и доверите ей нажать заветную кнопку запуска - а это будет её собственный нос - рёв настоящего космодрома Вам обеспечен. Так что смело обращайтесь лично к сидящим в зале, комментируйте их игровые действия. Немного юмора и даже иронии при этом не повредит. Но помните главное, нельзя обидеть человека. И ещё, в ходе Вашей работы с залом организуйте соревновательные ситуации. Это очень соответствует сути игрового действия, помогает включить в игру всех. А сделать это очень просто. Поделите зал на две части. Назовите посмешнее эти команды. Скажем, «Цыбуля» и «Барабуля». Попробуйте с командами произнести эти названия хором. У кого лучше, дружнее? В ходе игры смотрите, кто выполняет Ваши задания веселее, четче. Можете «болеть» по очереди за каждую команду. Проверено: такое соперничество очень помогает организации игры, создает особую эмоциональную атмосферу. Не забудьте, что лучше всего завершить игру, когда эмоциональные переживания находятся в своей высшей точке. И пусть во всем Вам не изменяет чувство меры.

Очень часто, перед началом дела, представления, концерта, детей, сидящих в зале необходимо "разогреть" - настроить на адекватное восприятие предполагаемого действия. Здесь-то и могут пригодиться следующие игры. Они очень близки к играм-кричалкам, (кстати, их тоже можно использовать для этой цели) и вместе с тем отличаются, так как рассчитаны на сидящего человека.

Начиная играть со сцены, помните, что некоторые игры настраивают детей и подростков на шуточный лад, а это может не состыковываться со сценарием дела. Поэтому, прежде чем выйти играть с залом, поинтересуйтесь, что будет за действие после вас? Сколько у вас есть времени? Какие игры уже знакомы детям? Вообще-то желательно, что бы в лагере в зале играли постоянно одни и те же люди, тогда им легче будет ориентироваться в своей работе с аудиторией.

Начиная играть, помните, что игры должны идти от простого к сложному, то есть начните со знакомства, потом предложите детям похлопать (игра "Паровоз"), затем можно похлопать и попеть (игра "Джон"), а потом уже можно и поиграть в более сложные игры: "Мы музыканты", "Покупки бабушки" и так далее.

Как и любое выступление со сцены, игры с эстрады требуют от ведущего актерского мастерства, обаяния. Проводить их нужно с задором, в быстром темпе.

Так же помните про этику и эстетику. Вы поднимаетесь на сцену. Вы демонстрируете детям образец для подражания. Тут не лишним будет оговорить с ними правила поведения в зале. И раз вы играете, то и сделайте это в шуточной форме. Удачи вам! Играйте!

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Естественно, что здесь описан не полный набор всего того, что нынче играется. Да это и невозможно. Каждый новый день в нашу работу привносит новые игры, и это важно. Если спросить детей, приезжающих в Центр, что для них есть игра, то большинство начинает перечислять различные компьютерные игры, в лучшем случае – спортивные, а вот про обычные игры, в которые можно играть во дворе с друзьями мало кто вспоминает. Дело в том, что дети разучились играть. Причины этого можно искать и находить, но дело не в этом. Тут, скорее всего, необходимо говорить о том, что надо учить детей играть. Играть с самим собой, играть с друзьями. Вот что важно. А если добавить, что через игру можно решать целые комплексы педагогических целей и задач, то становится понятным место и значимость игры в нашей работе. В работе педагога-организатора.

Как же играть? Как преподнести детям игру, что бы она не вызвала отторжение, а наоборот, привлекала? У каждого педагога свой подход к организации игры, свое видение, свое отношение. Я попробую немного раскрыть свой опыт работы через игру. В данном случае только кричалки и игры с залом. Это не охватывает весь спектр перечисленных выше игр, но начинать надо с простого.

Кричалки и игры с залом не требуют от играющих длительной и большой подготовки. Эти игры играют здесь и сейчас. Даже если необходимо разучивать слова, то все это делается по ходу, уже само разучивание слов и есть игра. Тут важно отношение педагога к игре. Вы решили поиграть? Что вы хотите от игры? Для чего она вам? Для чего она детям? Какие результаты будут достигнуты? Задумайтесь над этими вопросами, перед тем как выйдете к детям играть.

Вторая серия вопросов, которой необходимо озадачиться: Во что играть? Какие игры? В какой последовательности? Сколько времени они займут? Не стоит начинать игру на 20 минут, если в запасе у вас всего десять. Слова: «Мы доиграем потом», не принесут радости ребенку, если он играет. А ведь игра не должна приносить огорчения. Так же точно нельзя иметь и меньший запас. Если у вас 20 минут, а игр всего на 10, то что ребенок будет делать в оставшееся время? Можно, конечно, потянуть минуты, более подробно объяснять, но такие действия ведущего скорее всего только оттолкнут от игры.

Следующий вопрос: Как объяснять правила игры? Ведь если вы неверно разъясните детям правила, то и играть они будут неправильно. Тут важно еще и слова умело подобрать, что бы они были доступны и понятны.

Как видно из всего этого, если для играющих большой подготовки не надо, то вот ведущему необходимо готовиться, и готовиться тщательно. Ведь вы устраиваете целое представление, театр одного актера. Вы стоите перед полным залом, а дети, сидящие в

нем, по взмаху вашей руки выполняют различные действия. Вы одновременно и актер, и дирижер, и конферасье, и статист, вы – ведущий игры. Помните об этом, выходя играть. Будьте веселым, жизнерадостным, ироничным, добрым. Играйте сами, и тогда дети тоже будут играть вместе с вами. Ну а ниже приведенные советы, надеюсь, помогут вам играть правильно и непринужденно.

СОВЕТЫ ПО ИГРАМ С ЗАЛОМ

1. Будьте внимательны к своему внешнему виду, вы демонстрируете пример для подражания.
2. Выходя играть, всегда имейте большой запас игр, чем нужно.
3. Будьте внимательны к тем словам, которые вы используете при общении с детьми. Молодежный слэнг - вещь хорошая, но уверены ли вы, что правильно трактуете то или иное слово.
4. Обращаясь к детям, улыбайтесь. Улыбка всегда располагает к человеку.
5. Шутите в меру. Помните о том, что шутка иногда может и обидеть человека.
6. Всегда начинайте с приветствия. А если вы играете в первый раз, то неплохо и познакомиться, хотя бы просто представиться.
7. Объясняя правила игры, пользуйтесь понятными словами, и удостоверьтесь, что ребята правильно вас поняли. Не бойтесь повториться, но и не переусердствуйте.
8. Используя при объяснении правил жестикуляцию, не машите слишком сильно руками. Это не смотрится со стороны.
9. Частенько приходится работать с микрофоном. Заранее попробуйте, как звучит ваш голос, как лучше держать микрофон, что бы слова получались четкими, без всяких лишних звуков.
10. Работая с микрофоном, помните, что он для того и служит, что бы вы не кричали.
11. Если в подобранных вами играх детям предстоит выходить на сцену, то продумайте, как это сделать лучше. Можно договориться с радистом о фонограмме, а можно договориться с детьми об аплодисментах. Тут все зависит от условий, в которых вы будете работать.
12. Если работа происходит без микрофона, то сразу оговаривайте с детьми правила. Лучше всего тут подходит правило поднятой руки:
 - Поднятая вверх правая рука, обозначает, что вам есть что сказать, а всем остальным нужно послушать. (У нас в отряде закон един! Слушают все, говорит один!)
 - Поднятая вверх левая рука, обозначает, что вы дадите ребятам несколько минут на шум. Разучивание этого простого правила можно превратить в игру, главное, что бы ребята поняли вас и слушали.
13. Выстраивайте игры в логической последовательности, от простого к сложному.
14. Не забывайте говорить спасибо, да и просто хвалить играющих. А еще лучше, если ребята сделают это сами:
Ведущий: А теперь положите правую руку себе на голову. Погладьте, и скажите: "Ах! Какой я молодец!"
Или: А теперь положите правую руку соседу на голову. Погладьте, и скажите: "Ах! Какой ты молодец!"
15. Заканчивая играть, особенно если после вас будет происходить следующее действие, или играть продолжит кто-то другой, не забудьте попрощаться и передать слово, представив следующего за вами человека, или людей.
УДАЧИ ВАМ! ПАРАМ! ПАРАМ!

АРМИЯ

Двое ведущих делят зал на две половины. Ведущие - генералы, а 2 части зала, соответственно, их армии. Генералы хвастаются друг перед другом.

Первый: «Моя армия умеет хлопать» (1-я армия хлопает).

Второй: «А моя армия может не только хлопать (2-я армия хлопает), но и топтать (2-я армия топает)».

Первый: «Моя армия может не только хлопать (хлопают), топтать (топают), но и кричать «Ура» (кричат)». И т.д.

Возможные варианты: махать саблей, стрелять из пистолета, стрелять из пулемета, кидать гранаты, взрывать бомбы, петь «Вставай, страна огромная» и т.д. В конце игры все приходят к миру и делают все движения вместе.

БАРЫНЯ

Зал делится на три части. Каждая группа разучивает свои слова:

Первая группа - В бане веники мочёны.

Вторая группа - Веретёна не точёны.

Третья группа - А солома не сушёна.

Все вместе разучивают - Барыня - барыня, сударыня – барыня.

По команде ведущего, та часть детей, на которую он показывает рукой говорит свои слова. Если ведущий поднимает вверх обе руки все дети поют последнюю строчку. У вас получится прекрасный большой хор, способный выступать на любом представлении. А если заранее договориться о мелодии, то вы можете еще и приз получить.

БАРЫНЯ - 2

Делятся на 4 группы

- Веретёна точены

- Веники замочены

- Пей чай с пирогами

- А мы идём за грибами

Все вместе: "Барыня - барыня, сударыня-барыня"

БЛИНЧИКИ

Зал делится на 4 части.

1-я часть зала кричит (целая):

Блин!

2-я часть зала кричит (половинка):

Пол - блина!

3-я часть зала кричит (четвертная):

Четверть блина!

4-я часть зала кричит (восьмая):

Блинчики!

Кричат по долям. Восьмушки (блинчики) кричат чаще всего.

БУМ-ЧИКА-БУМ

Ведущий просит повторять за ним слова и движения. «Пою я бум, чика-бум» (на первое слово-хлопок в ладоши, на второе хлопок по коленкам, потом движения повторяются).

Чика-бум - крутая песня!

Будем петь её все вместе.

Если нужен классный шум,

Пойте с нами чика-бум.

Пою я бум, чика-бум.

Пою я бум, чика-рака, чика-рака, чика бум.

О-е, ага, еще раз!

Веселей.

(Возможные варианты последнего слова: громче, быстрее, женственнее, мужественнее, протяжнее и др.)

ВЕСЁЛЫЕ ЗАГАДКИ

Каждое пропущенное слово в конце строки ребята должны отгадать и произнести хором.

ведущий **дети**
Зима всё в белое одела.
Зимой ребятам много... (дела).
Скорей за шапку и платок,
Бери коньки и на
(каток)
Вот на коньках бежит Серёжа.
Бежит, упал и едет
(лёжа)

А вот компания Егора,
Забрав салазки, лезет
(в гору)
Гора крута, бела, как тесто,
Насели в сани и ни
(с места)
Пошли салазки еле - еле,
Ну а потом как
(полетели)
Навстречу ветер дует в лоб,
Свернули сани и в
(сугроб)
Закутал ветер небо шёлком,
Блестит огнями наша
(ёлка)
И приглашает ёлка вас
сейчас начать весёлый
(пляс)

ВЕСЕЛЫЕ МАРТЫШКИ

Ведущий говорит слова: «Мы - веселые мартышки, мы играем громко слишком. Мы в ладоши хлопаем, мы ногами топаем, надуваем щечки, скачем на носочках и друг другу даже язычки покажем. Дружно прыгнем к потолку, пальчик поднесем к виску. Оттопырим ушки, хвостик на макушке. Шире рот откроем, гримасы все состроим. Как скажу я цифру 3, - все с гримасами замри.». Игроки повторяют всё за ведущим.

ГИППОПОТАМ

ВЕДУЩИЙ	ДЕТИ
Меня укусил гиппопотам	Меня укусил гиппопотам (разводят руки в стороны)
От страха я на дерево залез	От страха я на дерево залез (показывают, как лезут на дерево)

И вот я здесь	И вот я здесь (показывают руками на себя)
А рука моя там	А рука моя там (одну руку отводят в сторону)
Меня укусил гиппопотам	Меня укусил гиппопотам (разводят руки в стороны, но отведенную на предыдущей фразе руку не возвращают, а держат ее в этом положении до самого конца игры)
Меня укусил гиппопотам	Меня укусил гиппопотам (разводят руки в стороны)
От страха я на дерево залез	От страха я на дерево залез (показывают, как лезут на дерево)
И вот я здесь	И вот я здесь (показывают руками на себя)
А нога моя там	А нога моя там (одну ногу оставляют в сторону)
Меня укусил гиппопотам	Меня укусил гиппопотам (и так далее про все части тела, не забывая про то что уже гиппопотам «откусил»)

ГОЛ - МИМО

Зал делится на две половины. Ведущий поочередно показывает то левую, то правую руку. Дети, исходя из того, какая рука показывается, кричат:

Правая половина зала – Гол! (поднята правая рука)

Левая половина зала – Мимо! (поднята левая рука)

Если ведущий поднимает вверх обе руки, дети кричат -"штанга"

Главное для игроков, не запутаться, так как ведущий может поднять правую руку, но показать ею на левую половину зала. И наоборот.

ГОЛОВА - РАМЕНА

Слова данной игры заранее разучиваются с детьми. Ведущий поет вместе со всеми песню, по очереди показывая на те части тела, которые упоминаются:

Голова – голова;

Рамена – плечи;

Колена – колени;

Пальцы - щёлкает пальцами;

Очи – глаза;

Уши – уши;

Уста – губы;

Нос - нос

И постепенно увеличивает темп. Все движения идут под песню:

Голова – рамена – колена - пальцы,

Колена – пальцы – колена - пальцы,

Голова - рамена – колена – пальцы,

Очи, уши, уста, нос.

Задача играющих успеть за ведущим и не сбиться в последовательности. Ведущий может специально путать игроков, показывая на одно, говоря про другое.

ГРУЗИНСКИЙ ХОР

Все играющие делятся на три группы (три голоса). Как известно, особенность грузинского хора в том, что каждый голос вступает в хор по очереди, а заканчивают все

голоса в определенный момент одновременно. Каждая группа или каждый голос получает свои слова.

1-я группа: О сервер пупа, пупа, пупа...

2-я группа: Дзюмбо квелико митолико микадзе...

3-я группа: Пи-пи плясипупа...

4-я группа: Ква-ква, ква-кварадзе...

Первая группа начинает хор со своей фразы, повторяя ее непрерывно, не останавливаясь. Как только первая фраза прозвучала 1-2 раза, в хор вступает вторая группа. Затем присоединяются друг за другом третья и четвертая группы.

Ведущим проводится несколько репетиций: сначала свои слова проговаривают все голоса по очереди, затем начинает первый голос, далее к ним присоединяется второй, а первый при этом продолжает петь, после второго присоединяется третий, первый и второй тоже поют. В самый разгар пения ведущий, а он же дирижер, взмахивает руками, и хор должен замолчать. После двух – трех репетиций ведущий объявляет о номере концертной программы, и все, как на концерте, исполняют свою партию в отрепетированном порядке. В самый ответственный момент, когда дирижер взмахивает руками, и хор замолкает, встает мальчик, заранее наученный, и поет сольную партию: «Где же ты, моя Сулико?»

ДВА ГНОМА

Зал заранее делится на две половины. Каждая группа разучивает свои слова. Когда ведущий, после своей фразы-вопроса, показывает правую руку, то кричит "Петька", когда левую - кричит "Васька". Когда поднимаются обе руки, то кричат две команды. Кто дружнее? Кто громче?

Ведущий:

На солнечной поляночке стоит красивый дом. А рядом с этим домом стоит весёлый гном. Гном, гном, как тебя зовут?

Дети:

Васька, у меня рубашка в клетку.

Я пришёл к вам детки, что бы съесть конфетку.

Ведущий:

На солнечной поляночке стоит красивый дом. А рядом с этим домом стоит весёлый гном. Гном, гном, как тебя зовут?

Дети:

Петька, у меня штаны в горошек.

Я пришёл из сказки, потому что я хороший.

ДЕЛЬФИНАРИЙ

Ведущий: «Игра на внимание. Представьте, что моя левая рука - это море (делает волнообразное движение), а правая - рыбка (правой ладошкой изображает рыбку, которая плывет, извиваясь). Когда рыбка выпрыгивает из моря (т.е. поднимается правая рука над левой рукой), вы хлопаете. Итак, начинаем». Ведущий первоначально делает медленные движения. Затем вводит обманные движения, после ускоряет темп, устраивая овации.

ДЖОН - БРАУН - БОЙ

Данная игра-песня разучивается с детьми заранее, и пропеваётся. По мере пения слова (с конца фразы) заменяются хлопками в ладоши (количество хлопков соответствует количеству слогов).

Джон-Браун-Бой намазал лыжи один раз.

Джон-Браун-Бой намазал лыжи один раз.

Джон-Браун-Бой намазал лыжи один раз.

И уехал на Кавказ.

Джон-Браун-Бой намазал лыжи один (хлопок)
Джон-Браун-Бой намазал лыжи один (хлопок)
Джон-Браун-Бой намазал лыжи один (хлопок)
И уехал на Кавказ.

Джон-Браун-Бой намазал лыжи (хлопок, хлопок)
Джон-Браун-Бой намазал (хлопок, хлопок, хлопок)

И так далее...

ДОЖДИК

Ведущий: «Сейчас мы разучим наши фирменные аплодисменты». Предлагает повторять за ним. «Пошел мелкий дождь» - хлопаем одним пальцем по ладошке. «Дождь стал усиливаться» - хлопаем двумя пальцами по ладони. «Стал еще сильнее»- хлопаем тремя пальцами по ладони. «Пошел сильный дождь»- четыре пальца хлопают по ладони. «Начался ливень» - всей ладонью. Проиграв раз, ведущий может предложить разучить концовку игры. Когда он махнет рукой, весь зал должен сказать «yes», и дождь прекращается, устанавливается тишина.

ЕЖИКИ

Ведущий говорит:

Два притопа, два прихлопа
Ежики, ежики (показывает «салями»)
Наковали, наковали (кулачок об кулачок)
Ножницы, ножницы (руки крестом)
Побежали, побежали (бег руками)
Зайчики, зайчики (руки, как ушки)
Ну-ка, дружно, ну-ка, вместе
Девочки! (кричат все девочки)
Мальчики! (кричат все мальчики)

Первый раз ведущий все показывает и говорит сам – учит детей. Второй (третий, четвертый) раз говорит и показывает вместе с детьми.

Пародия на эту игру:

Раз мобильник, два мобильник,
Пейджеры, пейджеры
За рулем автомобиля
Девочки, девочки.
Тут разборки, там разборки,
Пальчики, пальчики.
Ну-ка дружно, ну-ка вместе
Девочки - Пацаны!

ЕСЛИ ВЕСЕЛО ЖИВЕТСЯ, ДЕЛАЙ ТАК

Если весело живется, делай так (два раза хлопнуть в ладоши),
Если весело живется, делай так (два раза хлопнуть в ладоши),
Если весело живется, мы друг другу улыбнемся,
Если весело живется, делай так (два раза хлопнуть в ладоши).

Если весело живется, делай так (два раза топнуть ногами),
Если весело живется, делай так (два раза топнуть ногами),
Если весело живется, мы друг другу улыбнемся,

Если весело живется, делай так (два раза топнуть ногами).

Если весело живется, делай так (два раза хлопнуть по коленкам),
Если весело живется, делай так (два раза хлопнуть по коленкам),
Если весело живется, мы друг другу улыбнемся,
Если весело живется, делай так (два раза хлопнуть по коленкам).

Так можно продолжать долго, заканчивается таким куплетом:
Если весело живется, делай ВСЕ (в ладоши, топаем, по коленкам),
Если весело живется, делай ВСЕ (в ладоши, топаем, по коленкам),
Если весело живется, мы друг другу улыбнемся,
Если весело живется, делай ВСЕ (в ладоши, топаем, по коленкам).

ЗАГАДКИ - НЕСКЛАДУШКИ

Ребята должны правильно продолжить предложение.

Ведущий:
Ночью, голову задрал,
Воет серый злой (отвечают дети)

Кто в малине знает толк?
Ну конечно серый..... (отвечают дети)

Кто любит по ветвям носиться?
Конечно, рыжая..... (отвечают дети)

Все преграды одолев,
Бьёт копытом верный... (отвечают дети)

Зимой кору с деревьев ест?
Ну конечно серый..... (отвечают дети)

Дубовый жёлудь любит он.
Конечно - это дикий..... (отвечают дети)

«ЗАРНИЦА»

- Тыр-пыр – пулемет, (держат обеими руками ручки «пулемета»)
- Выше крыши самолет! (руки движутся снизу вверх наискосок)
- Бац! – артиллерия, (хлопок)
- Скачет кавалерия. (одна рука машет воображаемой шашкой над головой, кружимся вокруг себя)

Смысл игры в том, чтобы, сопровождая слова определенными движениями, с каждым разом ускорять темп и стараться успевать говорить и показывать правильно движения.

ЗЕРКАЛЯТСКИЙ ДОЖДИК

Чтобы удобней было поздравлять и радоваться победам своих друзей и товарищей, хлопать можно необычным способом:

По левой ладошке легко постукиваем указательным пальцем правой руки.
Потом добавляем второй палец и постукиваем двумя.
Затем три пальца.
Четыре.
Пять.

Хлопаем всей ладонью.
Хлопаем только пальцами.
Убираем один палец и стучи четырьмя.
Три пальца.
Два.
Один.

Такие аплодисменты действительно напоминают шум дождя, за что и получили такое название. Не забывайте, что аплодисменты самим себе станут большим подарком и для вас и для ваших детей.

ЗНАКОМСТВО

Ведущий: Добрый вечер, девчонки и мальчишки детского лагеря. Вас очень много и все вы очень интересные. Я очень хочу с вами познакомиться. Я сейчас назову своё имя, а когда я взмахну руками каждый из вас должен назвать своё имя. Итак, внимание!

- Меня зовут, а вас?
- (все дети выкрикивают своё имя)
- Молодцы, я всех запомнил, вот мы и познакомились!!!

ИНОСТРАННЫЕ ЯЗЫКИ

Ведущий предлагает детям выучить новые иностранные языки в дополнение к тем, которые они знают. А для этого нужно взять всем известную песню:

Жили у бабуси
Два веселых гуся.
Один серый, другой белый.
Два веселых гуся.

И попробовать спеть ее на другом языке. А сделать это очень просто: все гласные в словах необходимо поменять на какую-нибудь одну. Если заменить все гласные на «А», то на английском языке эта песня будет выглядеть так:

Жала а бабаса
Два васалах гаса.
Адан сарай, драгай балай.
Два васалах гаса.
Польский – «Э»;
Испанский – «И»;
Французский – «Ю»;
Немецкий – «У»;
Английский – «А»;
Японский – «Я»;

И так далее. Только потренируйтесь сами заранее. Вы работаете с микрофоном, а значит вас слышно лучше всего. Учтите это и не ошибайтесь.

ИППОДРОМ

Ведущий: Есть ли у вас ладони? Покажите.

Играющие показывают свои ладошки.

Ведущий: А колени? Хлопните ладошками по коленям.

Играющие хлопают ладонями по коленям.

Ведущий: Отлично. Именно так выходят кони на поле ипподрома. Повторяйте движения за мной.

Играющие вместе с ведущим размеренно хлопают по коленям, имитируя топот копыт.

Ведущий: Кони выходят на старт. Трибуны ревут.

Играющие имитируют крики и возгласы поддержки.

Ведущий: Внимание! На старт! Марш!
 Играющие вместе с ведущим постепенно убыстряют «бег».
 Ведущий: Барьер!
 Играющие делают один хлопок сразу двумя ладонями.
 Ведущий: Двойной барьер!
 Играющие делают два хлопка сразу двумя ладонями.
 Ведущий: Бежим по мостовой.
 Играющие вместе с ведущим поочередно ударяют себя кулаками в грудь.
 Ведущий: Бежим по траве.
 Играющие трут ладонью о ладонь.
 Ведущий: Трибуны пани.
 Девочки кричат слова поддержки свои коням: «Давай, давай!», «Эгей!» и так далее.
 Ведущий: Трибуны панов.
 Мальчики кричат слова поддержки свои коням: «Давай, давай!», «Эгей!» и так далее.
 Ведущий: Скоро финиш.
 Играющие вместе с ведущим убыстряют удары по коленям.
 Ведущий: Финиш! Награждение победителей!
 Все хлопают в ладоши.

КАВАЛЕРИЯ

Играющие вслед за ведущим повторяют слова и движения, постепенно увеличивая общий темп.

СЛОВА	ДЕЙСТВИЯ
Тыр – пыр - пулемет!	Сжатыми кулаками изображают стрельбу.
Выше крыши самолет!	Подбрасывают ладонями кверху невидимый шар.
Бац, артиллерия!	Хлопают в ладоши.
Скачет кавалерия! Ура!	Размахивают воображаемой шашкой.

КАК ЧИХАЕТ СЛОН

Ведущий предлагает ребятам послушать, как чихает слон. Для этого зал делится на три части. Правая часть говорит: "Хрящики!"; середина — "Ящики!"; левая часть — "Потащили!". Ведущий поочередно взмахивает руками, указывая на ту или иную часть зала, а ребята произносят слова. Когда ведущий поднимает обе руки вверх, каждая часть зала кричит свое слово, и получается такой звук, словно чихает слон.

КАПУСТА-МОРКОВКА

Ведущий:

— Давайте вспомним, как растут морковь и капуста. Морковь вверх, капуста вниз.

Показывает: руки вытянуты вперед. Когда говорится "морковь", кисти рук опускаются вниз, когда говорится "капуста", поднимаются вверх.

— Итак, вытягиваем руки, как я. Когда я говорю "морковь", руки вниз, а когда "капуста", руки вверх. Внимательно слушайте меня, потому что мои руки будут показывать, когда правильно, когда неправильно. Главное не поддаваться на "провокации" ведущего и правильно показывать "капусту" и "морковку". Начинаем!

Ведущий в быстром темпе говорит то "морковь", то "капуста".

(Во время игры ведущий старательно сбивает играющих, показывая руками не то, что надо. Игра идет 3–5 минут).

КАРТОШКА

Предложите ребятам проверить внимательность, наблюдательность и быстроту реакции. Это очень просто сделать. Пусть на любой Ваш вопрос ребята отвечают:

«Картошка». Вопросы могут быть обращены ко всем, а иногда лучше спросить одного. Например: «Что у тебя на этом месте?» (показав на нос). Реакцию нетрудно представить. Кто ошибся - выходит из игры. Не забудьте самых невнимательных после первых двух вопросов простить, иначе Вам не с кем будет продолжать игру. Вот несколько вопросов, которые можно задать: Что вы кушали сегодня на обед?

- А что вы хотели бы съесть на ужин?
- А кто это опаздывает и сейчас входит в зал?
- Что привезла вам в подарок мама?
- О чем вы мечтаете ночью?
- Как зовут твою любимую собаку? ... и так далее.

Победителям - самым внимательным ребятам - вручите в конце игры шуточный приз - картофелину.

КАЧЕЛИ

Слова игры разучиваются с детьми заранее и в первый раз просто поются.

ведущий	дети
Лучшие качели?	Дикие лианы.
Это с колыбели	Знают обезьяны.
Кто весь век качается?	Да! Да! Да!
Тот не огорчается	Никогда!

После того как дети запомнили свои слова, к каждой фразе добавляется свое движение:

- 1 строка – дети ничего не делают;
- 2 строка – дети на свои слова хлопают в ладоши;
- 3 строка – дети на свои слова подпрыгивают на месте;
- 4 строка – дети и хлопают и подпрыгивают.

После этой игры ведущий вполне может поблагодарить детей за доставленное зрелище – увидеть столько обезьянок в одном месте.

КОЛОКОЛА

Зал делится на пять частей, и каждой группе даются свои слова:

Блин-н-н-н-н
Полблина
Четверть блина
Нет блинов, одна сметана
Блинчики-блинчики

Каждое слово произносится в определённой тональности и в определённом размере, причем увеличивается тон от первого слова к последним (Блинчики-блинчики) 1/16. Если последовательно произносить эти слова всем залом и правильно выдерживать тон и частоту, то в зале создается ощущение колокольного звона.

КОЛПАК

Говорить слова и показывать движения руками.

Колпак мой треугольный,
Треугольный мой колпак,
А если он не треугольный,
То это не мой колпак.

Во время игры нужно убирать слова и заменять их движениями рук.

КОНКУРС

Из зала говорят слово, играющий должен быстро придумать рифму.

КТО? С КЕМ? КУДА? ЗАЧЕМ?

Эта игра позволяет проверить быстроту реакции. Вы легко сможете объяснить ребятам условие. А они таковы: Все, на кого Вы показываете, должны мгновенно среагировать и ответить на Ваш вопрос. Вот и всё. Только при этом отвечать нужно словами, начинающимися на одну букву. Например, на букву «М».

Вы: Кто?

1 ребенок: «Мама»

Вы: С кем?

2 ребенок: «С Машей»

Вы: Куда?

3 ребенок: «В Москву»

Вы: Зачем?

4 ребенок: «За молоком»

Вы объявляете очередную букву, быстро задаете вопросы и показываете, кому они адресованы. На размышление - доли секунды. Представьте только, какие в этой игре могут получаться оригинальные и веселые сочетания вопросов и ответов. Подбадривайте нерасторопных, смейтесь над удачными ответами, получайте искреннее удовольствие от этой игры. Пусть всем будет хорошо и весело.

КТО ЗДЕСЬ МУЗЫКАНТЫ

Это польская игра, во время которой слова не только повторяются играющими но и повторяются движения руками, соответственно тому музыкальному инструменту, про который поётся куплет. Когда поётся про части тела, то соответственно - изображается игра на них (похлопывание). Во время слов, рассказывающих о конкретном музыкальном инструменте и об игре на нем, руками показывается игра на данном инструменте. На последней фразе при слове «Хей» правая рука резко отводится в сторону и вверх.

Старайтесь делать ударение в словах на первый слог. Игра-то польская.

Ведущий: Кто здесь музыканты, кто здесь виртуозы?

Дети: Мы здесь музыканты, мы здесь виртуозы!

Ведущий: Будем мы играть!

Дети: Буду я играть!

Ведущий: На пьянино!

Дети: На пьянино.

(Изображается игра на пианино).

А-пьянино-ино-ино. А-пьянино-ино-ино.

А-пьянино-ино-ино. А-пьянино-ино-ино.

А-пьянино-ино-ино. А-пьянино-ино-ино.

А-пьянино-ХЕЙ!

Ведущий: Кто здесь музыканты, кто здесь виртуозы?

Дети: Мы здесь музыканты, мы здесь виртуозы!

Ведущий: Будем мы играть!

Дети: Буду я играть!

Ведущий: На бубне!

Дети: На бубне.

(Руки ставятся на воображаемый бубен).

Бубна-таки-бубна-таки. Бубна-таки-бубна-таки.

Бубна-таки-бубна-таки. Бубна-таки-бубна-таки.

Бубна-таки-бубна-таки. Бубна-таки-бубна-таки.

Бубна-таки-ХЭЙ!

Ведущий: Кто здесь музыканты, кто здесь виртуозы?
Дети: Мы здесь музыканты, мы здесь виртуозы!
Ведущий: Будем мы играть!
Дети: Буду я играть!
Ведущий: На скрипице
Дети: На скрипице.
(Руки ставятся на воображаемую скрипку)
Вместе:
Чип-чи-рипчи-дала-вэнчи. Чип-чи-рипчи-дала-вэнчи.
Чип-чи-рипчи-дала-вэнчи.
Чип-чи-рипчи-ХЭЙ!

Ведущий: Кто здесь музыканты, кто здесь виртуозы?
Дети: Мы здесь музыканты, мы здесь виртуозы!
Ведущий: Будем мы играть!
Дети: Буду я играть!
Ведущий: На свирели.
Дети: На свирели.
(Изображается игра на дудочке).
Свири-свири-свири-свири. Свири-свири-свири-свири.
Свири-свири-свири-свири. Свири-свири-ХЭЙ!

Ведущий: Кто здесь музыканты, кто здесь виртуозы?
Дети: Мы здесь музыканты, мы здесь виртуозы!
Ведущий: Будем мы играть!
Дети: Буду я играть!
Ведущий: На пузе.
Дети: На пузе.
(А вот здесь можно поиграть не только на своем пузе, но и на животе соседа)
Пуза-таки-пуза-таки. Пуза-таки-пуза-таки.
Пуза-таки-пуза-таки. Пуза-таки-ХЭЙ!

Ведущий: Кто здесь музыканты, кто здесь виртуозы?
Дети: Мы здесь музыканты, мы здесь виртуозы!
Ведущий: Будем мы играть!
Дети: Буду я играть!
Ведущий: На нервах.
Дети: На нервах.
(Руки разводятся в стороны из центра груди).
Нерва-таки-нерва-таки. Нерва-таки-нерва-таки.
Нерва-таки-нерва-таки. Нерва-таки-ХЭЙ!

ЛЕТАЛО, НЕ ЛЕТАЛО

Летает - руки вверх,

Не летает - руки вниз.

Комар, диван, самолет, собака, Карлсон и так далее.

ЛЕТИТ, ЛЕТИТ ПО НЕБУ ШАР

Слова этой игры заранее разучиваются с детьми. Мелодия песни «В лесу родилась елочка». Во время проведения игры слова одно за другим заменяются на движения, о которых ведущий заранее договаривается с детьми.

Летит, летит по небу шар
 По небу шар летит,
 Но знаем мы, что этот шар,
 На землю прилетит.

Летит – показываются взмахи руками, изображается полет;
 По небу – указательный палец правой руки поднимают вверх;
 Шар – руками обводится круг перед собой;
 Но знаем – руки прислоняются к груди;
 Мы – руки разводятся перед собой;
 Никак не – руки перекрещиваются;

МЫ ОХОТИМСЯ ЗА ЛЬВОМ

Ведущий, обращаясь к ребятам, говорит:

— Вы умеете охотиться на льва? Сейчас проверим! Я буду говорить слова и показывать движения, а вы будете за мной повторять, договорились? Тогда положите все руки на колени, и начнем охотиться. (При повторе слов ребята повторяют и движения.)

СЛОВА	ДЕЙСТВИЯ
Ведущий напевает следующие слова:	
Мы охотимся за львом	хлопают руками по коленям
Не боимся мы его	покачивают головой
Будем драться насмерть с ним	хлопают руками по коленям
И, конечно, победим, ух!	победно выбрасывают вверх руку
Ой, кто же там?	прикладывают руку козырьком к голове
А, это лес!	
Над ним не пролетишь	Поднимают руки вверх и описывают дугу
Под ним не проползешь	Описывают дугу снизу вверх
Вокруг не обойдешь	Как будто охватывают руками большой надувной мяч
Надо ж напрямик!	Взмах рукой вперед
<p>Далее слова повторяются сначала, но слово "лес" ведущий заменяет поочередно словами: пруд, тополь, нора, хвост, постепенно понижая интонацию. Ребята копируют интонацию ведущего. После слов: - А, это хвост... Над ним не пролетишь, под ним не проползешь, вокруг не обойдешь, надо ж напрямик!</p>	
Побежали!	Ударяя руками по коленям, ребята изображают быстрый бег.
<p>Далее звонким голосом ребята проигрывают первый куплет до слов: — И, конечно, победим, ух!</p>	

МЫ С ТОБОЙ ОДНА СЕМЬЯ

Мы с тобой одна семья:

Вы, мы, ты, я!

(повторяется перед каждой третьей строчкой)

Улыбнись соседу справа,

Улыбнись соседу слева –

Мы одна семья.

Мы с тобой одна семья ... подмигни ...

Мы одна семья.

Мы с тобой одна семья ... обними ...

Мы с тобой одна семья ... ущипни ...

Мы с тобой одна семья ... поцелуй ...

В конце стихотворение повторяется заново, и повторяются все движения («улыбнись», «подмигни», «обними», «ущипни», «поцелуй»).

ОБСЕРВАТОРИЯ

Игра с залом для младших школьников, младших подростков.

Задача игроков: повторять за ведущим слова с заданной интонацией и сопровождающие их действия. Каждый раз ведущий добавляет по одной строчке, начиная рассказ с начала.

СЛОВА	ДЕЙСТВИЯ
Мы заходим в обсерваторию: раз, два	Передвигаем ногами
Открываем дверцы: вжик, вжик	Руками изображаем раскрывающиеся дверцы
Достаем телескоп: у-у-у-у	Выдвигаем тубус телескопа
Протираем его тряпочкой: шик, шик, шик	Изображаем вытирание окуляра
Наводим его на небо: о (о-о, ого)	Смотрим в глазок
И видим, как на небе загораются звездочки: чпок, чпок, чпок	Резко выбрасываем пальцы из кулака
Летают кометы: вжих, вжих	Изображаем руками быстрый лет комет
Взрываются метеориты: бах, бах	Ударяем кулаком по ладони
Вдруг на небе появляется НЛО: у-лю-лю-лю-лю	Крутим указательными пальцами
А из летающей тарелки вываливается инопланетянин: шмяк!	Показывают падение
Но вот начало вставать солнце, и под его лучами звезды стали осыпаться на обсерваторию громким дождем: сначала упала одна звезда	Одним пальцем игроки ударяют по ладошке
Потом две звезды	Двумя пальцами
Три звезды	Тремя пальцами
Четыре	Четырьмя пальцами
Пять	Пятью пальцами
И пошел звездный дождь! Настоящий ливень!	Звучит «буря» аплодисментов

Вариант:

Из НЛО выходит прекрасный юноша (девушка) и говорит: “А кто это меня здесь встречает?” произносит юноша (девушка). Это мы тебя здесь встречаем, - произносим все хором.

ОЙ-ЛЯ КАЛИНА

Ой-ля, калина (ой – хлопок по коленям, ля – хлопок в ладоши, калина – щелчок пальцами)
Ой-ля, ку-ку, ку-ку (все то же, только щелчок пальцами два раза).

Ой-ля, калина (ой – хлопок по коленям, ля – хлопок в ладоши, калина – щелчок пальцами)
Ой-ля, ку-ку, ку-ку (все то же, только щелчок пальцами два раза).
Румба-румба (перед собой руки, движение типа «быстрее»),
Тач-тач-тач (руки в стороны, пальчики к ладошкам прижимаются).
О-о-о (двумя пальцами правой руки мимо глаз),
А-а-а (двумя пальцами левой руки мимо глаз).
Пиф-паф (двумя пальцами типа стрельбы),
Вжик-вжик (по горлу, сначала правой, затем левой рукой).
С каждым разом темп убыстряется.

О-ЛАРИ-КИРИЛЛА

О-лари-кирилла

О-лари - КУ-КУ

Во время кричалки руками делаются движения: щелчок пальцами рук, удар по коленям, хлопок в ладоши. Дети произносят слово КУ-КУ столько раз, сколько пальцев показывает ведущий. При продолжительной игре, ведущий показывает большее количество пальцев, и когда дети начинают дружно КУ-КУкать, ведущий крутит указательным пальцем у виска.

О-ПЕРИ-ТИКИ-ТАМБО

ведущий **дети**
О-ПЕРИ-ТИКИ-ТАМБО.....
О-МУСА-МУСА-МУСА.....
ЛЕ-О-ЛЕ.....
ЛЕ-МАМ-БО-ЛЕ.....
ХЕЙ-ХЕЙ-ХЕЙ.....
ПАРАМ-ПА-РЕЙРА-ХЕЙ.....
УНГУ-ВИСТО - ОЛЕ
УНГУ-ВИСТО - ОЛЕ
УНГУ-ВИСТО - ОЛЕ-ОЛЕ-ОЛЕ
ЧА-ЧА-ЧА.....

ОРКЕСТР

Участники игры разбиваются на группы, в зависимости от того, сколько инструментов вы собираетесь включить в свой оркестр. Но основными инструментами считаются: гитара, цимбалы, пианино, барабан.

Дирижер поет:

Зе шафе оф музыканто
О контрас спэрос, спэрос...

(указывает на какую-нибудь группу, например, «гитару»)

Группа:

Гита, гита, гитара!
(2 раза показывает исполнение на гитаре)

Когда каждая группа исполнит свою партию, дирижер в последний раз поет:

Зе шафе оф музыканто
О контрас спэрос, оркестро!

После этих слов группы начинают все вместе исполнять свои партии, получается замечательный «оркестр»!

ОТ СУХУМИ ДО БАТУМИ

От Сухуми до Батуми (Все: «Ай-ай-ай!»)

От Батуми до Сухуми (Все: «Ай-ай-ай!»)

От Москвы до Ленинграда (Все: «Аи—аи—аи!»)

Тумба-тумба-тумба (Повторяют)

Тара—мара, тара—мара (Повторяют)

Пум, тарабум, тарабум, (Повторяют)

Ба-бах! (Все вместе)

ОХОТНИК

Играющие вслед за ведущим повторяют слова и движения.

СЛОВА	ДЕЙСТВИЯ
Собрался охотник на охоту. Надел шляпу, сапоги, взял ружье и...	
пошел по дороге	Топают ногами.
затем по песочку	Потирают ладонью о ладонь.
по бревнышкам через мостик	Ударяют кулаками в грудь.
по болоту с кочки на кочку	Хлопают в ладоши.
по тропинке	Хлопают по коленям.
Устал. «Уфффф!» Сел на пенек, осмотрелся, увидел за кустом медведя, испугался и побежал обратно.	
По тропинке,	Хлопают по коленям.
по болоту с кочки на кочку,	Хлопают в ладоши.
по бревнышкам через мостик,	Ударяют кулаками в грудь.
затем по песочку,	Потирают ладонью о ладонь.
пошел по дороге.	Топают ногами.
Прибежал домой, снял сапоги, шляпу, ружье. Устал. «Уфффф!»), рассказал жене, как пошел	
по дороге,	Топают ногами.
затем по песочку,	Потирают ладонью о ладонь.
по бревнышкам через мостик,	Ударяют кулаками в грудь.
по болоту с кочки на кочку,	Хлопают в ладоши.
по тропинке.	Хлопают по коленям.

Если играющие не устали, игру можно продолжить и далее: Жена решила посудачить с соседкой: «А мой-то охотился на медведя!» и так далее.

А маленький сынишка подслушал, пришел к своим друзьям и рассказывает: «А мой папа ходил на охоту!»

При этом темп игры можно увеличивать. Главное – не сбиваться самому, и что бы не сбились играющие.

ПАНТОМИМА

Выбирается любая известная считалка. Например, "Наша Таня громко плачет..." Ведущий вместе с залом рассказывает эту считалку, а затем предлагает заменить первое слово жестом (и показывает, каким). Считалка рассказывается еще раз, но уже с измененным первым словом. Потом второе слово заменяется жестом, и так до конца считалки. В конце получается, что всю считалку дети показывают жестами, то есть, изображают пантомиму.

ПАРОВОЗИК

Зал делится на две половины. По взмаху руки ведущего одна половина хлопает в ладоши обычно. Вторая часть детей хлопает в ладоши, сложив их "лодочкой". Ведущий поочередно взмахивает то левой, то правой рукой. Реагируя на взмах руки - зал

поочерёдно хлопает, изображая стук колёс поезда, постепенно убыстряя темп. Если ведущий поднимает вверх над головой обе руки - дети кричат "ТУ-ТУ"!!!

Здесь можно напомнить детям, как они добирались в лагерь, что пережили в дороге. Эта игра очень хороша для самого начала, не только начала дела, но и начала смены.

ПЕРЕВЕРТЫШ

Ведущий предлагает игру на внимание. На любые его фразы играющие должны отвечать наоборот. Например, ведущий говорит «добрые», игроки - «злые». Вот возможный текст игры. Ведущий: «Здравствуй, ребята». Играющие: «До свидания». Ведущий: «Да, здравствуй». Играющие: «Нет, до свидания». Ведущий: «Ну хорошо, до свидания». Играющие: «Здравствуй». Ведущий: «Ой, ребята, какие вы хорошие». Играющие: «Плохие». Ведущий: «Ну плохие». Играющие: «Хорошие». Ведущий: «Вы же только что были плохими». Играющие: «Хорошими» Ведущий: «Ну ладно, ладно, хорошими» Играющие: «Плохими», и т. д.

ПИРОГ

Мы поставим в печь пирог, и достанем из печи.

Из трубы идет дымок такой приятный.

Пекарь Булочка живет, для друзей пирог печет.

Из трубы идет дымок ароматный.

В первый раз зал запоминает, во второй повторяет, в третий – все большое, в четвертых – все маленькое.

ПОЕХАЛИ...

Предложите ребятам вспомнить, где расположены на их лице нос, глаза, губы, где находятся другие части тела. Не забыли? Реакция зала однозначна: недоумение, веселье, остроты-реплики. А теперь мы проверим, так ли это. Совершим путешествие по самому себе. Все должны хлопать по коленям и хором проговаривать: «Поехали, поехали, поехали...» При этом игроки смотрят на ведущего и смотрят на него. Он, прерывая «движение», называет и показывает части тела (затылок, нос, рот, рука, глаза и т.д.). Ребята вслед за ведущим должны показать у себя ту же часть, которую он назвал. Нужно быть внимательным, т.к. может прозвучать слово «ухо», а Вы в это время вслед за ведущим поглаживаете себе живот. Или ведущий говорит: «Затылок», а показывает на лоб. Кто самый внимательный? Давайте узнаем: «Поехали, поехали, поехали... Ухо. Поехали, поехали, поехали... Ухо соседа. Поехали, поехали, поехали...»

Во многом успех игры зависит от остроумного комментария.

ПОЖАЛУЙСТА

Это волшебное слово мы говорим тогда, когда о чем-нибудь просим. Попросите ребят выполнять все Ваши команды, но при условии - вы будете предельно вежливы - после команды Вы скажете слово «пожалуйста». Если Вы это слово не скажете, команда не выполняется. Если договорились, то можно начать. Итак, «Поднимите правую руку вверх, пожалуйста... Левую руку тоже поднимите, вверх, пожалуйста. Пожалуйста, сцепите руки... и теперь дружно расцепите...» Увидели, сколько в зале невнимательных? Весело прокомментируйте итоги игры. Можете повторить её с другими командами ещё несколько раз.

ПОКУПКИ БАБУШКИ

В данной игре играющие повторяют за ведущим не только слова, но и движения, которые он показывает.

ведущий

дети

Купила бабушка себе курочку - Купила бабушка себе курочку

курочка по зёрнышку кудах-тах-тах - курочка по зёрнышку кудах-тах-тах
(показывают руками как клюёт курочка)
Купила бабушка себе уточку - Купила бабушка себе уточку
Уточка тюрюх-тюх-тюх - Уточка тюрюх-тюх-тюх
(показывают руками как плавает уточка)
Курочка по зёрнышку кудах-тах-тах - Курочка по зёрнышку кудах-тах-тах
(показывают руками как клюёт курочка)
Уточка тюрюх-тюх-тюх - Уточка тюрюх-тюх-тюх
(показывают руками как плавает уточка)
Купила бабушка себе индюшонка - Купила бабушка себе индюшонка
Индюшонок фалды-балды - Индюшонок фалды-балды
(на слово фалды-рука вправо, балды-влево)
Курочка по зёрнышку кудах-тах-тах - Курочка по зёрнышку кудах-тах-тах
(показывают руками как клюёт курочка)
Уточка тюрюх-тюх-тюх - Уточка тюрюх-тюх-тюх
(показывают руками как плавает уточка)
Индюшонок фалды-балды - Индюшонок фалды-балды
(на слово фалды-рука вправо, балды-влево)
Купила бабушка себе кисоньку - Купила бабушка себе кисоньку
А кисуля мяу-мяу - А кисуля мяу-мяу
(показывают, как умывается кошка)
(повторить про курочку, уточку, индюшонка, кисоньку)
Купила бабушка себе собачонку - Купила бабушка себе собачонку
Собачонка гав-гав - Собачонка гав-гав
(показывают собачьи уши)
(повторять с начала)
Купила бабушка себе коровёнку - Купила бабушка себе коровёнку
Коровёнка муки-муки - Коровёнка муки-муки
(показывают рога коровы)
(повторять с начала)
Купила бабушка себе поросёнка - Купила бабушка себе поросёнка
Поросёнок хрюки-хрюки - Поросёнок хрюки-хрюки
(показывают рукой пяточок поросенка)
(повторять с начала)
Купила бабушка себе телевизор - Купила бабушка себе телевизор
Телевизор время-факты - Телевизор время-факты
(разводят руками широко в стороны)
Дикторша ля-ля-ля - Дикторша ля-ля-ля
(изображают руками синхронный перевод)
(повторять все с начала)

ПОЛ, НОС, ПОТОЛОК

Эта игра также является хорошей проверкой внимательности. Она очень проста, ее правила легко объяснить. Правой рукой покажите на пол и назовите: «Пол». Затем покажите на нос (лучше будет, если Вы его коснетесь), скажите: «Нос», а потом поднимите руку вверх и скажите: «Потолок». Делайте это не торопясь. Пусть ребята показывают с Вами, а называть будете Вы. Ваша цель запутать ребят. Скажите: «Нос», а сами покажите в это время на потолок. Ребята должны внимательно слушать и показывать правильно. Хорошо, если Вы весело прокомментируете происходящее: «Я вижу, у кого-то в четвертом ряду нос упал на пол и там лежит. Давайте поможем найти отвалившийся нос». Игра может повторяться несколько раз с убыстрением темпа. В конце игры можно торжественно пригласить на сцену обладателя «самого высокого в мире носа».

ПРО СЕРЕНЬКОГО КОЗЛИКА

ведущий дети
Шандари-дари.....
Мандари-дари.....
Пупаяси-фью-яси.....
Бубаюшки-тпру-туньки...
Серый козёл.....
(фью - свист)

Данные слова можно использовать в песне про серенького козлика, пропевая только две строки из куплета, и дополняя их данным четверостишием (вместо повторяющихся строк).

ПУЛЕМЕТ

Необходимо, повторяя движения и слова, постепенно ускорять темп. Слова следующие:

Тыр – тыр, пулемет (руками изображается стрельба из пулемета).

Выше крыши, самолет (изображаются крылья самолета).

Бац, артиллерия (одна рука ударяет другую).

Скачет кавалерия (одна рука размахивает над головой, изображая шашку). Ура!!!

ПУТЕШЕСТВИЕ НА САМОЛЕТЕ

Зал делится на 4 команды: Индия, Россия, Япония, Чукотка. Каждой команде соответствуют определенные восклицания и выражения.

Индия - «Джимми, Джимми, ача-ача!» (проговаривая эти слова, поднять кисти рук, имитируя движения индийского танца).

Россия - «У-уух, ты, елы-палы!» (при этом почесать затылок).

Чукотка - «Хайя-хайя-хайя-хо!» (нужно поднять согнутые в локтях руки с открытыми ладонками и сделать покачивающиеся движения влево-вправо – наподобие мультфильма «Чунга-чанга»).

Япония - «Канитива!» (нужно сложить ладонки у груди и сделать полупоклон, наподобие того, какой делают японцы при приветствии).

Задача команд заключается в том, чтобы хором выкрикнуть свою фразу, когда будет произнесено их название.

Пример. Мы летим на самолете над Россией («У-уух, ты, елы-палы!»). Россия («У-уух, ты, елы-палы!») — большая страна: мы пролетаем над Чукоткой («Хайя-хайя-хайя-хо!»). Чукотка («Хайя-хайя-хайя-хо!») - большая и красивая земля. А мы поворачиваем на юг, летим дальше и видим Японию («Канитива!»). В Японии («Канитива!») много японцев. Японию («Канитива!») называют Страной восходящего солнца. А вот теперь на горизонте мы увидели Индию («Джимми. Джимми, ача-ача!»). В Индии («Джимми, Джимми, ача-ача!») много слонов и обезьян. А священным животным в Индии («Джимми. Джимми, ача-ача!») считают корову. У нас уже заканчивается топливо, и мы решили дозаправиться в Японии («Канитива!»). Мы залили полные баки и вылетаем из Японии («Канитива!»). Возвращаемся домой (пролетаем в обратном или любом произвольном порядке). Перед посадкой мы поднялись высоко-высоко в небе и увидели все страны вместе.

Вообще-то можно полетать гораздо дольше — все зависит от фантазии ведущего и того, какие ситуации он может придумать.

РЕБЯТА, ВСТАНЬТЕ

Игра на внимание. Ведущий предлагает выполнять его команды только в том случае, если он произнесет обращение «ребята». Например: «Ребята, хлопните в ладоши», все

должны хлопнуть. «А теперь топните», никто не должен двигаться, т.к. не было сказано обращения «ребята».

РЕПКА - 1

Наиболее артистичные гости получают роли персонажей сказки «Репка». Каждый участник в соответствии со своей ролью выполняет действия. «Репка» разводит руками в стороны и произносит: «Оба-на!». «Дед» потирает ладони или чешет в затылке и говорит: «Ух ты!». «Бабка», как бы замахиваясь, поднимает руку и грозит: «Убила бы!». «Внучка», делая реверанс, восклицает: «Я готова!». «Жучка» лает, «Кошка» мяукает, «Мышка» - «Пи-пи-пи». Всякий раз, как исполнители ролей слышат о своем персонаже, они произносят свою фразу.

Начинаем играть сказку:

Жили - были бабка с дедкой,

Жили дружно, дрались редко.

Говорила бабка дедке:

"Ты бы, дед, посеял репку!

Если б репка удалась,

Мы б с тобой поели всласть!"

Дедка репку посадил,

Дедка бабке угодил.

Лето красное прошло,

Репка выросла давно.

Вышел дедка поутру,

Взял дед репку за ботву.

Тянет, тянет - бесполезно.

Репка держится железно.

Вызывает дедка бабку:

"Бабка, одному не сладко

Репку дергать в две руки !

Ты мне, бабка, помоги!"

Вышла бабка, взялись вместе:

Бабка за дедку, Дедка за репку...

Ну не лезет, хоть ты тресни!

Подзывает бабка внучку:

"Потруди-ка белы ручки,

Внучка, брось свои помады,

Помогать нам с дедкой надо

Взялись снова - дерг да дерг:

Внучка за бабку,

Бабка за дедку,

Дедка за репку...

Тянут, но не вышел толк.

Побежала внучка к Жучке,

Дескать, Жучка, выручай,

Брось свои собачьи штучки,

Нам поможешь - и гуляй!

Ухватились друг за друга:

Жучка за внучку,

Внучка за бабку,

Бабка за дедку,

Дедка за репку...

Но не вытянули - туго.

Прибегает Жучка к кошке:
"Кошка, помоги немножко.
Да оставь в покое мышку,
Ведь у мышки есть детишки!"
Кошке с репкой лень возиться,
Но боится - бабка злится.
Кошка за Жучку,
Жучка за внучку,
Внучка за бабку,
Бабка за дедку,
Дедка за репку.
Снова рвения полны,
Только репке - хоть бы хны!
И пошла за мышкой кошка:
"Помоги нам, мышка-крошка,
Поведешь себя достойно,
Ночью, мышка, спи спокойно!"
Мышка в страхе аж дрожит,
Ну да внучка защитит.
Потянули все натужно:
Мышка за кошку,
Кошка за Жучку,
Жучка за внучку,
Внучка за бабку,
Бабка за дедку,
Дедка за репку.
И упали в кучу дружно:
Дедка на бабку,
Бабка на внучку,
Внучка на Жучку,
Жучка на кошку,
Кошка на мышку –
Чуть не кончили малышку.
Поднялись и взяли крепко –
Бац - и вытянули репку!
Мышка, кошка,
Жучка, внучка,
Бабка и, конечно, дед
Репку съели на обед!

Можно включить в игру не семерых участников, а сразу всех гостей, если их разделить на семь групп. Каждая группа должна подняться (или трижды хлопнуть или произвести другое действие, одинаковое или разное для всех групп) всякий раз, услышав о своем персонаже.

РЕПКА - 2

Ведущий делит всех участников игры на семь команд: первая команда — «репка», вторая — «дедка», третья — «бабка», четвертая — «внучка», пятая — «Жучка», шестая — «кошка», седьмая — «мышка». Распределив роли, ведущий рассказывает сказку «Репка». Когда он называет кого-то из героев, команда с соответствующим названием должна быстро встать и сесть. Задача ведущего — рассказать сказку как можно интереснее и запутаннее.

РЕПКА - 3

Ведущий делит всех участников игры на команды, соответствующие ролям, при этом называет фразы для них:

Репка: «О, махина!»

Дед: «Тыкс-с!»

Бабка: «Убила бы!»

Внучка: «Я готова!»

Жучка: «Лай-лай-лай!»

Кошка: «Ну, полай на меня, ну полай!»

Мышка: «От винта!»

Распределив роли, ведущий рассказывает сказку «Репка». Когда он называет кого-то из героев, команда с соответствующим названием должна быстро сказать свою фразу. Задача ведущего — рассказать сказку как можно интереснее и запутаннее.

РЫБКА

Ведущий: Игра на внимание. Представьте, что моя левая рука - это море (делает волнообразное движение), а правая - рыбка (правой ладонью изображает рыбку, которая плывет, извиваясь). Когда рыбка выпрыгивает из моря (т.е. поднимается правая рука над левой рукой), вы хлопаете. Итак, начинаем. Ведущий первоначально делает медленные движения. Затем вводит обманные движения, после ускоряет темп, устраивая окации.

САЛЮТ

Ведущий предлагает устроить в зале праздничный салют. Помогут в этом самые смелые зрители. На сцену приглашается два человека. Одному достается роль спичечного коробка, который стоит у правой кулисы близко к краю сцены, второму - роль спички. Стоя в середине сцены, спичка должна будет гордо прошагать до коробка и, чиркнув головкой по коробку, загореться. Ведущий приглашает зрителя в ярко - красной одежде, который будет исполнять роль огонька. Следующие четыре зрителя становятся фитильком. Выстроившись в шеренгу, они стоят в середине сцены. Далее приглашается зритель на роль пушки. Разместившись у левой кулисы, пушка должна суметь громко сказать «бах». И, наконец, из зала приглашаются 5-8 зрителей в ярких одеждах. Они приседают перед сценой кружком и после сигнала пушки должны будут встать со словами «тили-тили», а зрители громко аплодируют. После репетиции устраивается салют, ведущий комментирует происходящее: «Гордая спичка шагает к коробку, чиркнув головкой по коробку, загорается, появляется огонек. Спичка с огоньком шагает к фитильку. Огонек бежит по фитильку к пушке. Пушка стреляет. Загорается салют под аплодисменты зрителей».

САЛЯМИ

Вожатый предлагает всем разучить следующие слова:

“Трам-пам-пам, Трам-пам-пам,
Гули-гули-гули-гули
Трам-пам-пам, Трам-пам-пам,
Трам-пам-пам, Трам-пам-пам,
Гули-гули-гули-гули,
Трам-пам-пам, Трам-пам-пам,
Салями, салями,
Гули-гули-гули-гули,
Трам-пам-пам, Трам-пам-пам,
Салями, салями,
Гули-гули-гули-гули,
Трам-пам-пам, Трам-пам-пам”.

Одновременно со словами выполняются следующие движения:

- трам-пам-пам – играющие хлопают себя по коленям 3 раза;
- гули-гули – играющие одной рукой почесывают подбородок снизу, а другой как бы посыпают себе соль на голову;
- салями, салями – поочередно (сначала одну потом другую) сгибают руки в локте, поднося кисть к плечу.

После того как участники выполнили задание, им предлагается движение “Трам-пам-пам” делать у соседа справа. Игра повторяется.

Затем у соседа справа делаются движения “Трам-пам-пам” и “Гули-гули-гули-гули”.

Далее – “Трам-пам-пам” делается у соседа справа, а “Гули-гули” – у соседа слева. Салями всегда делаем у себя.

СЕРДЦЕ КРАСАВИЦЫ

Ведущий предлагает всем вспомнить слова куплета песни: Сердце красавицы склонно к измене, и к перемене, как ветер мая. И предлагает спеть песню без слов всем залом. Слова заменяются по очереди. Слово «сердце» заменяем прикосновением рук к левой стороне груди. Исполняем песню, заменив первое слово на жест. После введения каждого жеста поем всю песню, пока не заменим все слова жестами. Вот что получится: Прикосновение рук к левой стороне груди - «сердце». Обводим руками контур своего лица - «красавицы». Делаем наклон корпусом - «склонно». Изображаем над головой рожки - «к измене».

Все сидят нога на ногу и меняют ноги, опускают одну, закидывая другую - «и к перемене». Дуют - «как ветер». Вытягивают ладонь с пятью пальцами - «мая».

СЛОН

Ведущий спрашивает у детей: - Вы знаете как чихает слон? А хотите узнать?

Зал делится на три равные части, и каждая группа разучивает свое слово:

Первая группа - ящики.

Вторая группа – хрящики.

Третья группа - потащили.

И затем по взмаху руки ведущего, все дети кричат одновременно – но каждая группа свое слово.

Вот так чихает слон.

СНИМАЕМ ФИЛЬМ – 1 (“Белые в деревне”)

Все играющие делятся на группы:

первая группа говорит слова: «Черный ворон, что ж ты вьешься» (из песни),

вторая: «Полундра! Белые в деревне!»,

третья: «По коням! Вперед!»,

четвертая изображает словами пулеметную очередь.

СНИМАЕМ ФИЛЬМ – 2 («Белое солнце пустыни»)

Все играющие делятся на группы:

первая группа изображает шум волн, размахивая при этом руками,

вторая группа изображает чаек и их крики,

третья группа кричит слова: «Верещагин, не заводи баркас!»,

четвертая группа изображает шум заводящегося баркаса,

пятая группа изображает взрыв,

шестая группа (преимущественно женская) кричит: «Паша!»

“СОБАЧИЙ” АУКЦИОН

Ведущий держит в руках деревянный молоточек, объявляет о начале аукциона “Собака”. Участники игры (ребята в зале) должны вспомнить все художественные кинофильмы, где собака - главный герой. Ребята поднимают руку и называют фильм, который вспомнили. Если в аудитории пауза, ведущий произносит название фильма и, считая, бьет молотком по столу:

“Джудльбарс” - раз “Джудльбарс” - два На три победа присуждается, во-первых, тому, кто назвал большее количество фильмов, во-вторых, последнему из ребят, назвавших фильм.

Вот некоторые фильмы о собаках: “Джудльбарс” (1935 г.), “Белый клык” (1946 г.), “Белый пудель” (1956 г.), “Дружок” (1958 г.), “Муму” (1959 г.), “Пес Барбос и необычный кросс” (1961 г.), “Ко мне, Мухтар!” (1964 г.), “Мы с Вулканом” (1970 г.), “Пес Соленый” (1974 г.), “Кыш и два портфеля” (1974 г.), “Каштанка” (1975 г.), “Автомобиль, скрипка и собака Клякса” (1975 г.), “Белый Бим Черное ухо” (1977 г.), “Пограничный пес Алай” (1980 г.), “Лана-забытый друг” (1984 г.), “Друг” (1987 г.), “Лана” (1988 г.), “Пропап друг” (1991 г.).

СТО ПИОНЕРОВ

Участники становятся в круг и повторяют за водящим следующие слова и движения:

У нас в отряде сто пионеров, Сто пионеров у нас в отряде. Они играют, они смеются. И вместе делают вот так!

Затем водящий поочередно называет части тела, которыми необходимо начать трясти. Например: «У нас в отряде ... и только делают вот так: правая рука (все начинают трясти правой рукой)\ Продолжаем: у нас в отряде ... делают вот так: правая рука, левая рука (продолжают трясти правой рукой и начинают левой)». Далее называют правую и левую руки, правое и левое плечо, голову, туловище. Таким образом, через несколько туров играющие становятся похожи на «таракашек», что вызывает у детей прилив положительных эмоций.

СУПЕР-БИЗОН

Ведущий: Погладьте соседа справа по голове и скажите: «Солнышко, ты сегодня просто великолепен!».

Погладьте соседа слева по голове и скажите: «Ну, ты сегодня супер-бизон!»

Погладьте по голове себя и скажите: «А я, вроде, тоже ничего!»

СЧЁТ СТИХОТВОРЕНИЯ

Предложите ребятам заняться арифметикой. Каким образом? Очень просто. Сосчитаем все вместе от одного до десяти. Кажется, никто не ошибся. А теперь давайте усложним счёт. Для этого нам понадобится вспомнить стихи Агнии Барто, например, про бычка, который идёт и качается. Прочитайте это стихотворение сначала сами, а потом вместе с детьми. Получается, что вы все вместе и умеете считать, и знаете стихотворение. А теперь попробуйте это сделать одновременно: и читать, и считать. У вас должно получиться так: «Идет - раз, бычок - два, качается - три, вздыхает - четыре, на - пять, ходу - шесть, ой - семь, доска - восемь, кончается - девять, сейчас - десять, я - одиннадцать, упаду - двенадцать. Чувствуете, как тяжело делать эти два простых дела одновременно? Давайте попробуем ещё раз, но теперь «просчитаем» Мишку, которого уронили на пол. Внимательно слушайте, как будут считать ребята. Постарайтесь шутливо прокомментировать особенно «удачные» ошибки. Морально поддержите тех, кто не справляется. А теперь устраивайте экзамен по арифметике. Экзамен будут сдавать две команды - правая и левая. У одних будет экзаменационный счёт по стихотворению «Наша

Таня», у других - по «Зайку бросила хозяйка...» Создайте дух соревновательности между экзаменуемыми командами. Пусть экзамен получится не только строгим, но и весёлым.

ТИТАНИК

Ведущий предлагает поставить новый фильм «Титаник». Ведущий: «Давайте отправимся в морское путешествие на «Титанике». Но не надо бояться, ведь этот корабль мы построим сами. Для этого мне понадобится ваша помощь». Ведущий приглашает на сцену двух человек. Они будут бортами «Титаника». Затем приглашается еще один актер. Ему достается роль шлюпки. Борта берутся за руки, шлюпка виснет у них на руках. Нос корабля должна украшать женская фигура, нужна девушка - УХ! Выходит девушка. Затем приглашаются два высоких человека, им предстоит быть трубами на корабле. Корабль построен, но не оснащен. Очень важно не забыть взять сигнальную ракету. На эту роль приглашается маленькая девушка, умеющая издавать громкий, пронзительный крик. Двое актеров в белом приглашаются на роль айсберга. Он встает на пути движения корабля. Наконец, приглашается пара, которой достается роль влюбленных. Влюбленные на носу корабля изображают сцену из фильма «Титаник» (полет на носу корабля над океаном). Он: «Trust me (верь мне)». Она: «I trust you (я верю тебе)». Ведущий: «Но тут: Корабль врежется в айсберг и раскалывается пополам (борта расцепляют руки, шлюпка падает на воду). На корабле паника (зрители кричат). Крысы убегают с корабля (зрители топают ногами). Взлетает сигнальная ракета». Сигнальная ракета: «Help! Help!». Ракета прыгает со стула и кричит. Ведущий: «А наши влюбленные спасаются на шлюпке. Счастливый конец все целуются».

У ОЛЕНЯ ДОМ БОЛЬШОЙ

Ведущий обращается к ребятам:

- Для того, чтобы нам сыграть в одну интересную игру, необходимо выучить слова и движения. Повторяйте за мной.

СЛОВА	ДЕЙСТВИЯ
Ведущий напевает следующие слова:	
У оленя дом большой	поднимает скрещенные руки над головой, изображая рога оленя
Он глядит в свое окошко	имитирует окошечко
Заяц по полю бежит	изображает бег на месте
В дверь к нему стучит	стучит в воображаемую дверь
Тук, тук, дверь открой	имитирует стук в дверь и тянет на себя ручку воображаемой двери
Там в лесу охотник злой	показывает большим пальцем назад, затем имитирует ружье
Заяц, заяц забегай	машут руками над головой, изображая уши зайца, затем делают приглашающий жест
Лапу мне давай	сцепляют руки в замок

Когда ребята запоминают слова, они произносят их и делают движения в более быстром темпе.

ФУТБОЛ

А теперь встречаемся на «стадионе». Предложите ребятам небольшую футбольную разминку. Делается это просто. Вы - ведущий - говорите слова: «Над полем футбольным колышется флаг, играют команды...» Одна часть зала хором скандирует «Динамо», другая вторит ей: «Спартак».

Не надейтесь наивно, что ребята сразу и охотно поддержат игру и будут выкрикивать требуемые слова. Конечно, нет. Нужно разбудить в них спортивный азарт. А для этого разделите зал на болельщиков (фанатов) «Спартака» и «Динамо» (правая и левая половина), сделайте это с согласия детей. Назначьте на каждой трибуне главного болельщика - мальчишку, который пользуется авторитетом у ребят. Он сможет стать Вашим помощником. По рядам распределите роли: пожилых болельщиков, которые кричат хрипло и кашляют, молодых болельщиков со стальными голосами и даже визжащих фанатов-девочек. Не требуйте выполнять Ваши команды, а иронично просите об этом. Проскандируйте все вместе какие-то лозунги, проверьте, у кого это получается лучше, у «динамовцев» или «спартаковцев». Сделайте вид, что Вы не разобрали, кто кричит громче, и попросите ещё раз «организованно поорать». Как только Вы почувствуете, что зал включился в игру, начните сначала: «Над полем футбольным взвевается флаг...» и Вы увидите, что на этот раз получится звонкое «Динамо» и напористо «Спартак».

Начинаем матч. В футболе есть правила, будут они и у нас. Если Вы поднимаете вверх руку с раскрытой ладонью, то болельщики хором должны крикнуть: «Штанга». Если рука вверху, но сжата в кулак, то это «Гол!» А если Вы обеими руками показываете на пол, то болельщики должны знать, что это «Мимо». А теперь Вы договоритесь, что для спартаковцев Вы будете подавать команды правой рукой, а для динамовцев - левой. Если ребята все поняли, начинайте репортаж о матче двух команд. Например: «Вот к воротам динамовцев приближается центрфорвард, удар! (Вы поднимаете вверх раскрытую руку, ребята кричат «Штанга».) Ещё удар - опять раскрытая рука - «Штанга». И еще удар! (опускаете руки вниз - «Мимо»). Да, не везет сегодня спартаковцам, а мяч тем временем уже у их ворот...» Так Вы комментируете ход матча, называя при этом фамилии игроков, которые очень похожи на фамилии известных всему лагерю ребят. Ускоряйте темп комментария и игры, поддерживайте высокий эмоциональный накал. Когда игра начнет утомлять ребят, подведите итоги матча и поблагодарите великолепных болельщиков.

ХЭЙ, МАМБО, МАМБО, ХЭЙ

Ведущий:

Хэй, мамбао

Мамбо, хэй!

Хэй, мамбо,

Мамбо...

Дети:

Хэй!

Интереснее, если играют двое ведущих и зал разделен на две части (соревнуются, кто громче).

1-й раз ведущий произносит песенку, а зал кричит последнее «хэй».

2-й раз зал кричит и хлопает в ладоши.

3-й раз – кричит и хлопает по коленям.

4-й раз – кричит и тербит соседей по голове.

5-й раз – кричит и подкидывает вверх все, что есть под рукой.

6-й раз – кричит, хлопает в ладоши, хлопает по коленям, тербит соседей по голове, подкидывает вверх все, что есть и подскакивает с сидений.

ЧАЙНИЧЕК

Слова этой игры-песни разучиваются с детьми заранее и поются, сопровождая движениями рук:

чайничек - ладони параллельно друг другу
крышечка - ладошка правой руки - крышечкой
шишечка - кулачок
дырочка - пальцы кольцом (знак ОК)
пар идет - указательным пальцем делаются круги по
возрастающей.

По мере пения слова заменяются словом - Ля-ля-ля и движениями рук.

Чайничек с крышечкой.
Крышечка с шишечкой.
Шишечка с дырочкой.
С дырочки пар идет.

Пар идет в дырочку.
Дырочка с шишечкой.
Шишечка с крышечкой.
Крышечка с чайничком.

ЧАСЫ

Ведущий:

У моей бабушки были часы и ходили они так:
Тик-так, тик-так

Зал повторяет за ведущим по частям: 1-я половина зала – «Тик», 2-я половина зала – «Так».

Ведущий: Но потом в них попала пыль, и они стали ходить так:

Так-так, так-так (1-я половина зала)

Тик-тик, тик-тик (2-я половина зала)

Потом они стали ржаветь, и ходили они так:

Так-так, тик-так, тик-тик...

Потом они окончательно заржавели и стрелки стали ходить как хотят:

Тик-так-так, так-тик...

(далее можно их «отнести к мастеру»...)

ЦИРК НЕ ПРИЕХАЛ

Реквизиты игры: карточки с заданиями, фонограммы песен, мячики, шнурки. Суть игры: в город не приехал цирк, а зрители уже собрались в зале и ждут начала представления. Что делать?! Конферансье предлагает сидящим в зале самим устроить представление. На столе или на полу раскладываются карточки с заданиями, надписью вниз. Выходит доброволец и вытягивает любую карточку.

Ему дается время на подготовку, а потом под гром аплодисментов он выполняет задание. И так — пока не закончатся задания. Примеры заданий: спеть песню под фонограмму, показать фокус, жонглировать мячами и т. п.

Игра позволяет выявить творческий потенциал ребят и помогает детям стать более раскованными.

ШЕЛ ПО КРЫШЕ ВОРОБЕЙ...

Ведущий: Шел по крыше воробей!

Дети (хором): Бей, бей, бей!

Ведущий: Собирал себе друзей!

Дети: Зей, зей, зей!

Ведущий: Много, много, много нас!

Дети: Нас, нас, нас!

Ведущий: Встанут ... (называет любые имена) все сейчас!

Ребята, носящие названные имена, встают, раскланиваются.

A PIZZA HUT (США)

Эта американская игра называется именем закусочной - "Э пицце хат". Перед началом игры вожатый договаривается с детьми, как они будут показывать пиццу и кентуккийских жареных цыплят. Произносится следующий текст:

Э пицце хат (изображаем пиццу круговыми движениями кистей рук),

Э пицце хат,

Кентукки фраед чикен

Энд э пицце хат,

Э пицце хат,

Э пицце хат,

Кентукки фраед чикен

Энд э пицце хат,

МакДональдс

МакДональдс

Кентукки фраед чикен,

Энд э пицце хат.

Следующим этапом играющим предлагается изобразить все это в увеличенном масштабе, а затем наоборот - в уменьшенном.

HEAD & SHOULDERS - АНГЛ.

Играющие повторяют за вожатым ключевые слова, дотрагиваясь руками до называемых частей тела.

Head & Shoulders (голова плечи)

Knees & Taws (колени, кончики пальцев - делаем щелчок)

Knees & Taws

Knees & Taws

Head & Shoulders

Knees & Taws

Eyes & Ears & Mouth & Nose (глаза, уши, рот, нос).

Игра выполняется с постепенным ускорением.